

BI.BIP 100

CREATRONIC®

Mode d'emploi

GENERALITES

Le BI-BIP 100 est un jeu de télévision conçu pour se distraire.

Il peut être facilement branché sur un poste de télévision de toute marque et de toute dimension, couleur ou noir et blanc, mais le jeu s'inscrira en noir et blanc. Les commandes et le fil de branchement sur l'antenne se trouvent dans le couvercle formant le dessus de l'appareil.

PERFORMANCES

Selection:

- 4 JEUX DE TERRAIN
- 2 TIRS
- 4 OPTIONS MOTO
- 1) Affichage de score sur l'écran
- 2) Choix de la taille de la raquette
- 3) Choix de la vitesse de la balle
- 4) Envoi automatique ou manuel de la balle
- 5) Sons différenciés
- 6) Terrains de jeux délimités
- 7) Roues mobiles de la moto
- 8) Poignée des gaz performante

SOURCE DE COURANT

Piles ou adaptateur (source extérieure de courant)

- 1) Utilisation de piles.
Retirer le couvercle du compartiment des piles au-dessous de l'appareil et introduire les 6 piles dans les positions indiquées.

DESCRIPTION DU BI-BI 100

1) SERVICE

Sur la position AUTO (Automatique), la balle sera mise en jeu automatiquement. Sur la position MAN (Manuel), la balle sera remise en jeu en appuyant sur le bouton (8).

2) ANGLE de REBOND

Pour rendre le jeu plus difficile, mettre l'index sur $\pm 40^\circ$

3) VITESSE de la BALLE

Suivant que l'index est sur R (Rapide) ou sur L (Lent), la balle se déplacera rapidement ou lentement.

4) TAILLE de la RAQUETTE

La raquette est petite si l'index est sur "P" et grande si l'index est sur "G"

5) OPTION MOTO

Quand l'index est sur "PRO", le jeu est rendu plus difficile. Il s'adresse aux professionnels. Quand l'index est sur "AM", le jeu est adapté aux amateurs.

6) MARCHE/ARRET

Déplacer l'index sur "Marche" pour mettre en route votre jeu. Ne pas omettre de le déplacer sur "Arrêt" lorsque vous arrêtez de jouer.

7) SELECTION

Quand l'index est sur Jeux/Tirs vous pouvez pratiquer uniquement les 4 jeux de terrain et les 2 tirs.

Quand l'index est sur Moto, vous avez l'accès aux options moto.

8) SERVICE

Quand l'index (1) est sur position "MAN" (Manuel) la remise en jeu de la balle se fait en appuyant ce bouton.

9) DEPART

En enfonçant ce bouton, vous remettez à zéro la score des jeux de terrain et des tirs.

10) DRAGSTER

) En enfonçant un de ces boutons vous

11) SAUT

) sélectionnez l'une de ces 4 options. Pour

12) MOTO CROSS

) remettre le score à zéro, enfoncez à

13) TRIAL

) nouveau la même bouton.

14) BOUTON DE SELECTION DES JEUX ET DES TIRS

Tourner ce bouton pour le mettre en face du jeu ou du tir sélectionné.

15) et 16) POIGNEES de CONTROLE des JOUEURS

Ces poignées ne s'utilisent que pour les jeux de terrain, c'est à dire quand l'index (7) est en position haute.

17) POIGNEE de CONTROLE des GAZ

Cette poignée controle la marche de la moto. Elle ne fonctionne que lorsque l'index (7) est en position basse. Elle se branche dans la prise marquée "MOTO".

18) FICHE d'ANTENNE

Voir instructions spéciales en dernière page

19) ADAPTATEUR

Cette appareil se branche dans la prise marquée "ADAPTATEUR".

20) FUSIL

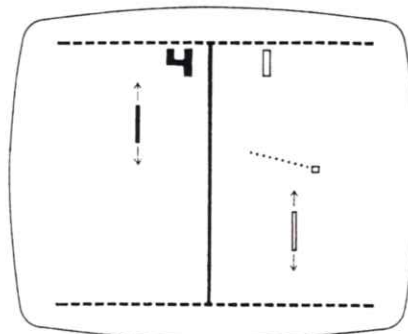
La prise de branchement du fusil se trouve à l'arrière du jeu. Elle est marquée "FUSIL".

I/ JEUX DE TERRAIN.

Tennis

- 1) Quand le BI-BIP est en marche, placer le sélecteur de jeu sur la position désirée, Tennis.
- 2) Le schéma du jeu apparaissant sur l'écran doit être similaire au dessin ci-joint, avec une raquette de chaque côté, un mur de rebond en haut et un en bas, et un filet central.
- 3) Quand le jeu est en marche, il y a différents sons provenant du BI-BIP pour amplifier l'atmosphère du jeu, et pour indiquer les rebonds sur les murs ou raquettes, ou les points marqués.
- 4) Les points marqués sont comptabilisés et indiqués individuellement et automatiquement sur l'écran TV, de la façon indiquée sur le dessin ci-contre.

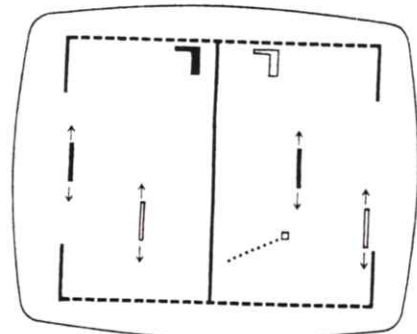
- 5) Le joueur qui reçoit le service doit contrôler sa raquette en tournant le bouton supérieur pour intercepter la balle sur sa trajectoire.
- 6) Afin d'augmenter l'intérêt du jeu à mesure que vous progressez, jouez avec un angle $\pm 20^\circ$, $\pm 40^\circ$. Alors, vous aurez toutes les "raquettes" ou "joueurs" divisés en quatre sections d'égale longueur. C'est le quartier de la raquette sur lequel rebondit la balle qui définit réellement sa nouvelle direction.
- 7) Quand la balle part dans une nouvelle direction, elle se déplace jusqu'à ce que l'autre joueur l'intercepte. Cela se répète jusqu'à ce qu'un joueur manque la balle et un point est automatiquement ajouté au précédent score. Quand le score de 15 est atteint d'un côté, la partie est terminée. La balle continuera d'aller d'un côté à l'autre mais ne pourra plus être interceptée par les raquettes et aucun autre point ne sera marqué.



TENNIS

Football

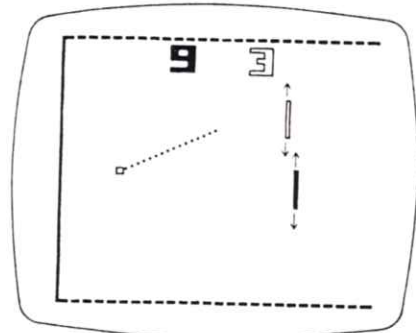
Mettre le sélecteur de jeu sur la position "Football".
Dans ce jeu, chaque participant a un "gardien de but" et un "avant". La disposition des joueurs est telle que le "gardien de but" est dans sa position normale et "l'avant" est placé dans la partie adverse du terrain de jeu du "gardien de but".
Lorsque le jeu commence, la balle apparaît, traversant le terrain de jeu d'un côté à l'autre. Si "l'avant" adverse peut intercepter la balle, il peut "shooter" vers le "gardien de but". Si la balle est renvoyée par le "gardien de but" ou rebondit sur un côté, le même "avant" aura la chance d'intercepter à nouveau la balle et de la renvoyer vers le "gardien de but".
Un point est marqué au jeu de FOOTBALL en faisant franchir le but de l'adversaire par la balle.
Les autres fonctions de ce jeu sont identiques à celles du jeu de Tennis.



FOOTBALL

Pelote Basque

Mettre le sélecteur de jeu sur la position "Pelote basque".
Il y a deux joueurs qui tapent alternativement dans la balle dans le court. Le joueur de droite est celui qui tape le premier. Chaque joueur joue à son tour jusqu'à ce que la balle soit manquée.
Les autres fonctions de ce jeu sont les mêmes que celles du tennis.



PELOTE BASQUE

Entraînement

La Méthode de jeu est la même que celle de la Pelote Basque, mais un seul joueur (celui de droite) apparait sur l'écran.

II/ TIR AU PISTOLET/FUSIL

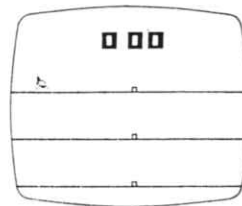
Brancher les fiches du fil du pistolet sur le boîtier, Mettre le sélecteur de jeu sur l'une des deux positions de tir.

Tir 1: Tir sur Cible: Une cible se déplace et rebondit à l'intérieur de l'écran, sans en ressortir.

Tir 2: Tir aux pigeons: la cible entre sur l'écran par un côté, et en ressort par un autre. Elle y entre de nouveau. Sans qu'il soit possible à l'avance de savoir exactement où.

Sur l'écran un double score s'inscrit, le score de gauche indique le nombre de coups tirés, le score de droite indique le nombre de coups au but.

Exemple: 15-7 (15 indique 15 coups tirés, 7 indique 7 coups au but).



III/ MOTO

- Déplacer l'index (7) sur la position Mot, puis choisir l'option de jeu avec l'un des 4 boutons, 10, 11, 12, ou 13.
- Enfoncer la fiche de la poignée de contrôle des gaz (17) dans la prise marquée "MOTO".

Dragster

Enfoncer la touche "Dragster" (10), l'écran présente une moto et son pilote, 3 pistes horizontales, et 3 chiffres de score. Le jeu consiste à atteindre l'extrémité de la troisième piste aussi rapidement que possible.

La course dragster demande du doigté pour effectuer les changements de vitesse.

Pour accélérer la vitesse, il faut faire revenir en arrière la poignée des gaz, et la tourner à nouveau dans le sens des aiguilles d'une montre, la moto est alors en 2ème vitesse. Renouveler cette manœuvre pour passer en 3ème.

Si l'accélération est trop forte, la moto se renverse, et il y a accident.

Pour rendre le jeu plus difficile, déplacer l'index (5) sur "PRO". Des obstacles apparaîtront sur les pistes, il faut lever la roue de la moto pour les franchir.

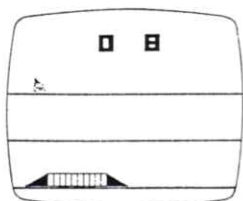
Saut

Enfoncer la touche "SAUT" (11), l'écran présente une moto et son pilote, 3 pistes et un obstacle comprenant une rampe d'accès, 8 autobus, une rampe de réception.

Le jeu commence avec 8 autobus, et après chaque saut réussi, un véhicule supplémentaire est ajouté.

Le jeu s'arrête quand le motocycliste a additionné un certain

nombre d'erreurs qui est de 7 en position "AM" (amateur) et de 3 en position "PRO" (professionnel).



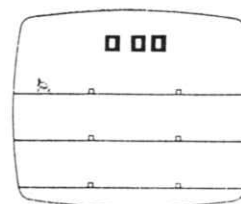
SAUT

Les erreurs (accidents) peuvent être causées soit par une trop forte accélération, auquel cas la moto se retourne, soit parce que la roue avant n'a pas été suffisamment soulevée pour franchir l'obstacle, soit parce que la moto est retombée trop loin derrière la rampe de réception.

Le score indique le nombre d'erreurs commises et le nombre d'autobus.

Moto-Cross

Enfonchez la touche "MOTO-CROSS", (12), l'écran représente une moto et son pilote, 3 pistes avec des obstacles. Selon que l'on joue en option "PRO" ou "AM", chaque piste dispose de 2 ou 1 obstacle.



MOTO-CROSS

Le jeu consiste à parcourir les 3 pistes dans le meilleur temps. Le score s'affiche de la même manière que pour le Dragster. Les causes d'accident ne peuvent pas provenir d'une trop forte accélération, mais uniquement si la roue n'a pas été suffisamment soulevée pour franchir un obstacle.

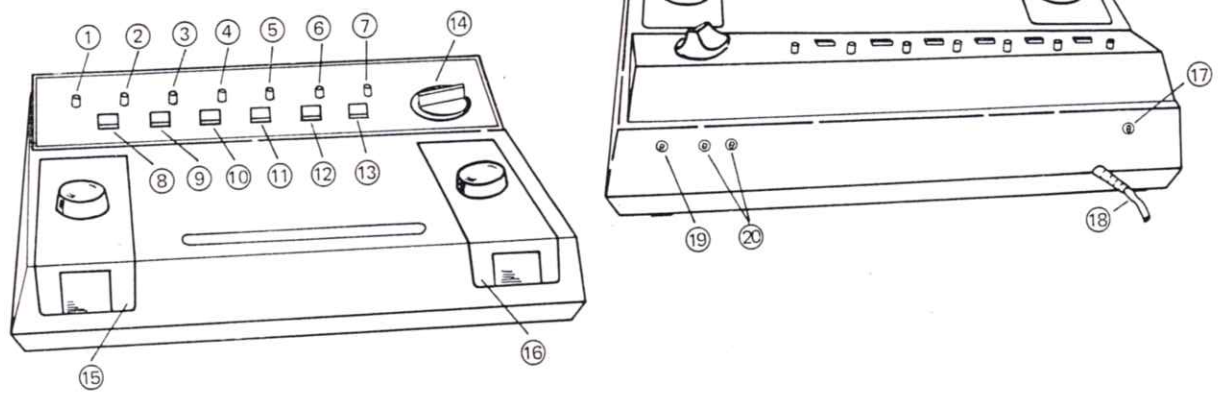
Le score est remis à zéro après chaque accident.

Trial

Enfonchez la touche "TRIAL" (13), l'écran représente une moto, et son pilote, un motard, 3 pistes, et un obstacle final composé d'une rampe d'accès, 8 autobus, une rampe de réception.

En outre, suivant que l'on opère en "PRO" ou en "AM" chaque piste portera 2 ou 1 obstacles.

Le jeu consiste à franchir tous les obstacles sans que la notion de temps intervienne. Les accidents (trop forte accélération, roue non soulevée) sont décomptés et apparaissent sur l'écran.



Le compartiment des piles 1.5V, type C, se trouve au des de l'appareil.

- Description	page 4
- JEUX de TERRAIN	page 2 et 3
- TIRS au FUSIL	page 3
- MOTO	page 4 et 5
- Disposition des boutons	page 6
- Détails techniques	page 7

Branchement et réglage sur le téléviseur:

Brancher l'appareil sur votre fiche d'antenne UHF (verte) 2° et 3° chaîne. Appuyer sur l'un des deux ou trois sélecteurs de chaîne non utilisés qui correspondent à la fréquence réglable 36-38. Puis régler ce sélecteur sur la fréquence 36-38 jusqu'à ce que le jeu sélectionné apparaisse nettement sur l'écran.

Si nécessaire, régler en plus ou en moins la luminosité pour obtenir plus de contraste (lignes blanches-terrain noir).

Nota à l'usage des téléspectateurs français:

Sur un téléviseur sans touches pré-réglées, le réglage pour jouer au BI-BIP, s'effectue de la même façon qu'il fallait le régler autrefois lorsque vous vouliez passer de la 2ème à la 3ème chaîne.

DETAILS TECHNIQUES:

Voltage: 6,6 volts DC a 9,6 volts DC.
 Consommation: approximativement 0,6 Watts
 Piles utilisées: 6 piles taille "C"
 Adaptateur: Voltage: 9 volts DC
 Courant: 80 mA approximativement.
 Dimensions: largeur :
 longueur :
 hauteur :
 Poids: approximativement

Lorsque le jeu se brouille sur l'écran ou bien ne fonctionne plus normalement, utiliser des piles neuves.

NOTA

"CE JEU VIDEO DOIT ETRE BRANCHE DIRECTEMENT DANS LA PRISE D'ANTENNE UHF (VERTE) DE VOTRE TELEVISEUR, APRES AVOIR DEBRANCHE L'ARRIVEE D'ANTENNE EXTERIEURE.

TOUT AUTRE BRANCHEMENT, NOTAMMENT AVEC UN "T" REPARTITEUR SUR LA DESCENTE D'ANTENNE EST INTERDIT SOUS PEINE DE POURSUITE".